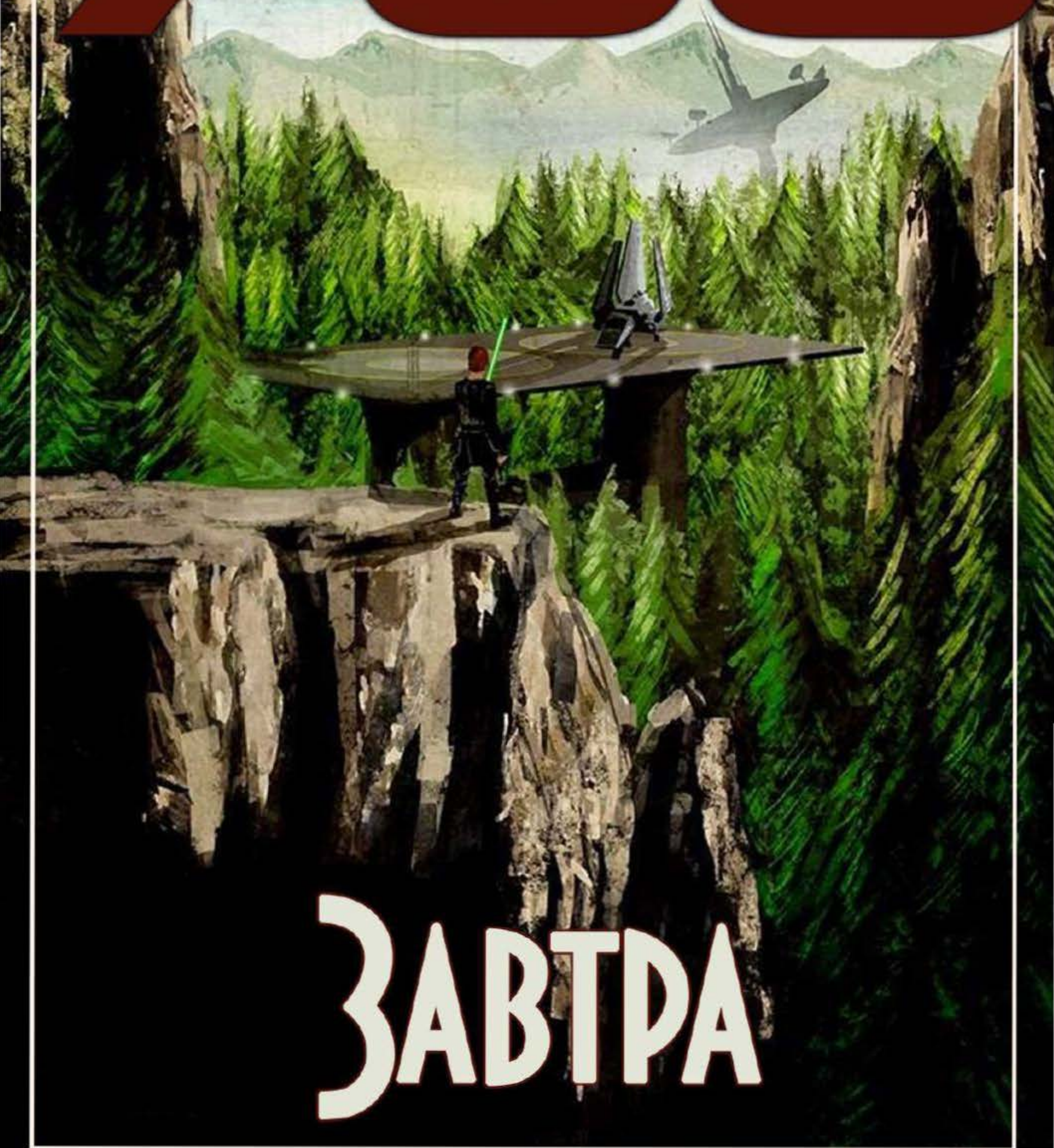


730

#15, 22 липня
2014 року
ХТО БІДНИЙ СТУДЕНТ,
ТОЙ НАС НЕ ЧИТАВ!
vk.com/read730



ЗАВТРА

«ІНОДІ
Я ПЕРЕСТАЮ
ВІРИТИ В СИНЯВУ
НЕБЕС: МЕНІ ЗДАЄТЬСЯ,
ЩО ЦЕ ПРОСТІР,
ІДЕАЛЬНО ВКРИТИЙ
СИНЦЯМИ».
(СТАНІСЛАВ ЕЖИ ЛЕЦ)

Метаморфози

Якщо чесно, то це серйозно.

Незважаючи на те, що люди зі своєю бридкою звичкою заробляти на всьому: житті, смерті, стражданнях – роблять майже з будь-якої важливої теми джерело заробітку, це серйозно.

Якщо відкинути прибуток від еко-пакетиків, еко-їжі, еко-шкарпеток, еко-паличок-для-вух та іншої еко-нісенітництва, відкинути еко-фестивали, постійну метушню й затаскування самої частинки «ЕКО», тобто відкинути жагу людей розбагатіти за рахунок виведення чогось модного, якщо відфільтрувати шар економічного нальоту від самої ситуації – ви зможете побачити трохи більше.

Чи навмисне так робиться, чи ні, але через постійне повторювання, через ці остогидлі моду й фанатизм, розмови про екологію та екологічні проблеми викликають лише роздратування.

Але погляньте на мене. Просто погляньте.

Що трапилось? Я народилася звичайною морською черепахою. Не думаю, що вам важливий мій вид, так само, як мені – ваші прізвища. Поряд з тим, про що я хочу сказати, офіційні дрібниці відходять на задній план.

Отже, народилася, жила. І, знаєте, тількино почала відчувати себе частиною цього безкрайнього, чудового світу – потрапила у халепу. Як бачите, я скалічена. Все моє життя скалічене.

Це пластикове кілечко на моєму тубі, яке, здавалось би, мало луснути, зламатися, злетіти, розчинитися – чорт його знай! – залишилося у моєму житті назавжди. Ваш людський пластик виявився міцніший за тендітне природне життя. Він розчиниться набагато пізніше за мою смерть.

Хоча ні, якимось дивом я змогла жити, рости. Без спілкування з іншими, без сприйняття, постійно боячись своєї безпомічності. Панцир деформувався, залишаючи мене навіть без функції захисту – я не можу ховатися. Разом з панциром деформувалося й тіло. Я схожа на творіння безжальних компрачикосів. Але знаю, що насправді це зробили ви.

Звичайно, ненавмисно. Нікому не спаде на думку пхати маленьке черепашення в пластикове кілечко з-під пляшки «Коли» чи ще чогось. Хоча, якщо зринає думка пхати петарди в пащу вуличним собакам і підпалювати кішок... Та все ж не буду наговорювати, у кілце я потрапила сама. Але ви знаєте, я ж не одна така. Куди б ви не пішли, якщо не будете ховатися від правди, – побачите аж забагато таких нас.

Хоча тисячі й мільйони все ж залишаться непобаченими, гниючи десь на морському дні. Бо це я чомусь до біса везуча (везуча?) і мені вдалося дожити (жити?) до зрілого віку, а не померти ще в дитинстві, як більшість наших. Мало хто пристосовується до подібних змін.

Найбільше мені чомусь шкода птахів. Бачили скелети на берегах? Коли залишаються самі кістки та пір'я, купи пластмасового сміття там, де раніше були внутрішні органи.

Те саме в риб. Те саме в черепах. У всіх нас, хто мешкає в морі. Порізани внутрішні органи. Перекриті дихальні шляхи. Повідривані кінцівки. Виколоті очі. Задушені тіла в сітках та мотузках.

Про суходіл знаю значно менше, адже я хоч і везуча, але все ж морська черепаха. Кажуть, що багато хто з пернатих заплутується у дротах від «ліхтарів закоханих». Та і взагалі гадаю, що якщо відголоски вашої славетної людської цивілізації тут, на морі, відчуваються аж так потужно, то поруч з вами взагалі жахіття. Не хочеться навіть уявляти.



Якщо трохи детальніше про відгоски, то я скажу лише один факт. Між Каліфорнією та Гавайями плаває ще один континент. Його називають по-різному: Східний смітєвий континент, Велика Тихоокеанська смітєва пляма, Тихоокеанський «смітєворот». І його розміри за різними даними від 700 тис. до 15 млн кв. км і більше. Це близько 8% всього Світового океану. І це – лише одна смітєва пляма, одна, найбільша, а таких безліч.

Так, це просто купа сміття, що плаває. Відходи від берегів зносить сюди течіями. 80% сміття приносить з суходолу, 20% – з кораблів. Це. Бісова. Купа. Сміття. Розміром. Більше. За. Європу.

За 40 років «острів» зріс у 100 разів.

Тому, знаєте, я зараз навіть не дуже дивуюся, що виросла скаліченою шматком вашої цивілізації.

Мене більше турбує питання, чи усвідомлюєте ви масштаб. Масштаб проблеми. Я знаю лише про сміття в океані, а ви, певно, маєте змогу дістати інформацію і про засмічення суходолу. І я зовсім не думаю, що знайдені цифри вас потішать. Хоча і злякати нормально не зможуть, бо будуть настільки великим, що їх не уявиш.

Мені варто нагадувати вам, що більше 50% Землі вже забруднено? Ви знали, ні? Не повідомив ніхто? Отже, виконаю просвітницьку місію. Хоч якась від мене користь. Так, справді,

більше половини. Половини, чорт забирай, величезної і найпрекраснішої планети. Єдиної з відомих наразі, де можливо жити. Прекрасної, неповторної, дивовижної. Ви ще не встигли дізнатися і десяту частину секретів, побачити і 10 відсотків краси, а вже забруднили, заплювали, закидали обгортками від своїх секундних радощів більше половини цілого світу.

Чи можу я щось змінити?

Чи можете **ВИ** щось змінити?

Я дуже скоро помру. Все моє існування було величезною помилкою, бо по собі я не залишу нічого.

Але ви, люди, розумні (від слова «розум») створіння, верхівка розвитку, ті, хто відірвалися від природи аж настільки, що вирішили її знищити, – де будуть мешкати ваші нащадки, де будуть бавитися, робити безглузді речі, пропалювати своє життя? Невже начхати вам не тільки на всіх нас, морських і сухопутних, не тільки на нашу Землю, а й на власний вид? Це або безглуздзя, або верхівка егоїзму, що зриває усі планки.

Не питайте мене, будь ласка, що робити. Врешті-решт, я лише скалічена морська черепаха. Думаю, що якщо вам не все одно, ви самі відшукаєте шлях вирішення цієї проблеми. Кожен з вас знайде, бо винен також кожен. Я й досі не знаю, чия пляшка «Коли» спотворила моє життя. Може, твоя?

Ірина Звездовська

РЕШТКИ АЛЬБАТРОСА, ЯКИЙ ДОВГИЙ ЧАС РАЗОМ
ІЗ ІЖЕЮ СПОЖИВАВ ЗАЛИШКИ СМІТТЯ, ЩО ЗНАХОДИВ
У МОРІ. ПТАХ ПОМЕР ЧЕРЕЗ ГОЛОД АБО ЗАДУХУ, БО
ПЛАСТМАСА ПЕРЕКРИЛА ЙОМУ ДИХАЛЬНІ ШЛЯХИ.

Чини промти нейронів, або робота до тісу втече



Ринок праці завше просіювався через решето технологічного поступу: якщо в минулому працювали виключно руками, то в майбутньому працюватимуть здебільшого головою. До середини століття значна частина нинішніх професій стане реліктовими, і стрімка втрата робочих місць відбуватиметься через інтенсивний розвиток робототехніки.

Робота **ASIMO** називають чудом інженерії: він вміє ходити, бігати, підніматися сходами, розмовляти і реагувати на деякі команди. На перший погляд він розумний, поводить себе невимушено й геть схожий на звичайного хлопчика, однак насправді без людських команд цей робот – нікчемна купа брухту: на п'ять хвилин роботи **ASIMO** припадає три години ретельного програмування його дій. Навіть розробники цього чуда зізнаються, що **ASIMO** має інтелект комах. Скажімо, якщо траєкторію його руху не запрограмувати наперед, то робот наштотується на предмети, оскільки не вміє розпізнавати об'єктів у приміщенні. Для порівняння: будь-яка комаха без проблем оминає перешкоди, тож творці цього робота навіть переоцінюють його розумові здібності.

У розробці штучного інтелекту існує щонайменше два камені спотикання: комп'ютери не вміють впізнавати образів і не наділені здоровим глуздом. Хоча роботи бачать краще за людей, вони не розуміють того, на що вони дивляться, і впізнати звичайний стілець їм вдасться хіба що після складних кількогодінних обчислень. Так само роботи не здатні осмислити почуте: те, що люди засвоїли завдяки життєвому досвіду, для штучного інтелекту є неосяжним, адже роботи не здатні вчитися. Іноді дії комп'ютерів доходять до абсурду: наприклад, коли програма медичного діагностування рекомендує антибіотик зламаному велосипеду.

Ці кричущі недоліки свідчать про те, що у майбутньому актуальність зберігатимуть професії, які не до снаги роботам. Якщо йдеться про фізичну працю, то роботу втратять насамперед ті, хто виконує суто механічні операції, оскільки роботи неперервні у виконанні процесів, що зводяться

до набору чітких повторювальних рухів. Однак чимало «синьокомірцевих» професій благополучно переживе комп'ютерну революцію. Зокрема ті, що пов'язані з розпізнаванням образів. Скажімо, сміттяр мусить відрізнити сміття від інших предметів, будівельник повинен розуміти відмінності між різним матеріалами та інструментами, а міліціонер має аналізувати злочини і розуміти мотиви людей. Роботу збагнути людську модель поведінки не під силу.

Серед тих, чия професія пов'язана з розумовою діяльністю, однозначно виграють ті, хто займається творчістю, мистецтвом, програмуванням, аналітикою чи науковою діяльністю, адже комп'ютери – це лише вдосконалені лічильні машини, котрі не здатні продукувати щось без втручання людини. А от без роботи залишаться ті, хто займається посередництвом і обліком, – всілякі дрібні агенти, брокери, банківські касири та бухгалтери здебільшого втратять свою актуальність через активне впровадження онлайн-сервісів. Однак ті працівники, котрі на додачу до ординарного посередництва пропонуватимуть своїм клієнтам мудрі рішення і зважені поради, втримаються в своєму кріслі. Скажімо, мало хто наважиться придбати будинок через мережу, не побачивши його на власні очі й не проконсультувавшись із досвідченим агентом з нерухомості.

Упровадження таких інновацій має як прихильників, так і противників. Технооптимісти вважають, що світ зміниться на краще, адже менше людей буде зайнято промисловим виробництвом, зростатиме середній бізнес та економіка, а суспільство складатиметься переважно з високоосвічених професіоналів. Песимісти ж переконані, що у суспільстві з'явиться різка класова нерівність: витурені з роботи працівники стануть фінансово неспроможними злидарями, а всі доходи сконцентруватимуться в руках тих, хто володіє технологіями. За яким би сценарієм не розвивалися події, виконуйте свою роботу якісно і з душею – і тоді жоден роботодавець не проміняє вас на робота.

Юлія Близнюк

Жуль Верн у всій своїй красі

Нове – це забуте старе передбачення фантастів

Будь-яка технологія на перший погляд не відрізняється від магії.

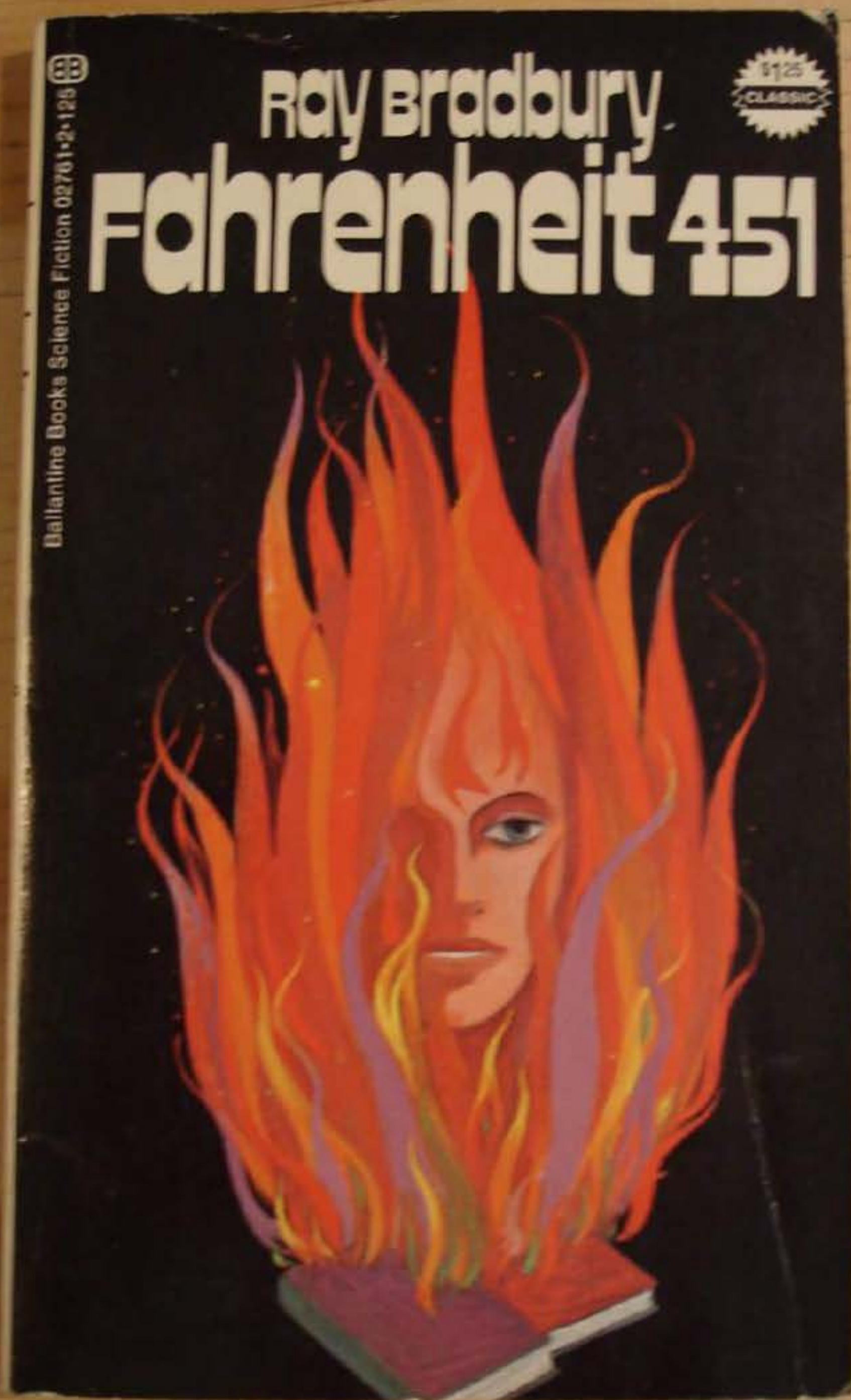
Артур Кларк

Для нашого існування важливі лише кілька речей: їжа, дах над головою і теплі люди збоку. Все решта – витребеньки. Але чомусь навіть печерні люди, не володіючи надто великим інтелектом, вирішили підняти голову і дивитись в небо. Вони бачили багато загадкових і лякаючих речей: блискавки, зорі, місяць, пожежі і т.д. Вони по-суті вигадали собі релігію, пояснюючи те, що не могли сприйняти розумом. Зараз наука дозволяє нам зрозуміти більшість явищ довкола. Єдине, що важко досягнути – майбутнє. Тут науковці відступають і скромно стоять збоку, допоки сотні фантастів розминають пальці, передбачаючи завтрашній день. Колись релігія – тепер література, але принцип вибору об'єкта роздумів не змінився. Майбутнє, як і блискавка в нічному небі, є непередбачуваним і невідомим. Як «вангують» письменники і чи вдавалось їм показати справжню перспективу людства? Ми можемо усвідомити це лише після того, як їхні передбачення здійсняться.

«Із Землі на Місяць» – найвідоміша книга Жуля Верна. Він опублікував її ще в 1865 році, пророкуючи космічні подорожі. Француз не був першим, хто до цього допетрався. Але він першим по-науковому розглянув це питання. Наприклад, англійський священик Френсіс Годвін ще в XVII столітті написав утопію «Людина на місяці». І все б нічого, якби головний герой не відправлявся до супутника на фантастичних різнобарвних пташечках. При-

близно в такому ж ракурсі всі інші твори про космічні подорожі в довернівський період. Француз же вирішив, як завжди у своїх романах, покластись на силу людського розуму. Зараз нам важко уявити, як насправді складно було додуматись до того, що людину можна відправити в космос. Але в 60-х роках позаминулого століття звичайні смертні не могли мріяти або уявити людину на орбіті. Тому літератору довелось користуватись незмінним джерелом інформації фантастів – пальцем. З пальця взяті дані виявились не такими вже й далекими від істини, як і більшість того, про що писав Верн. Але про це людство дізналося вже через сотню років в «космічну» епоху.

Роман француза прогрімів і вперше змусив людей поглянути на небо по-іншому. Тепер це не було просто синє полотно з білими блискітками. Це цілий світ. А як ставляться люди до всього невідомого? Бояться. Єдина проблема – це те, що ніхто не знав, чого очікувати. З цим допоміг Герберт Уельс, написавши свою «Війну світів», де розповідається про конфлікт людей та... інопланетян. Загальний жах важко описати, не згадавши про соціологічний експеримент американських вчених, під час якого уривки з «Війни світів» начитували по радіо у вигляді новин. Після кількох повідомлень істерія через напад марсіан досягла апогею. Люди масово закінчували життя самогубством і ховались по бомбосховищах, очікуючи з



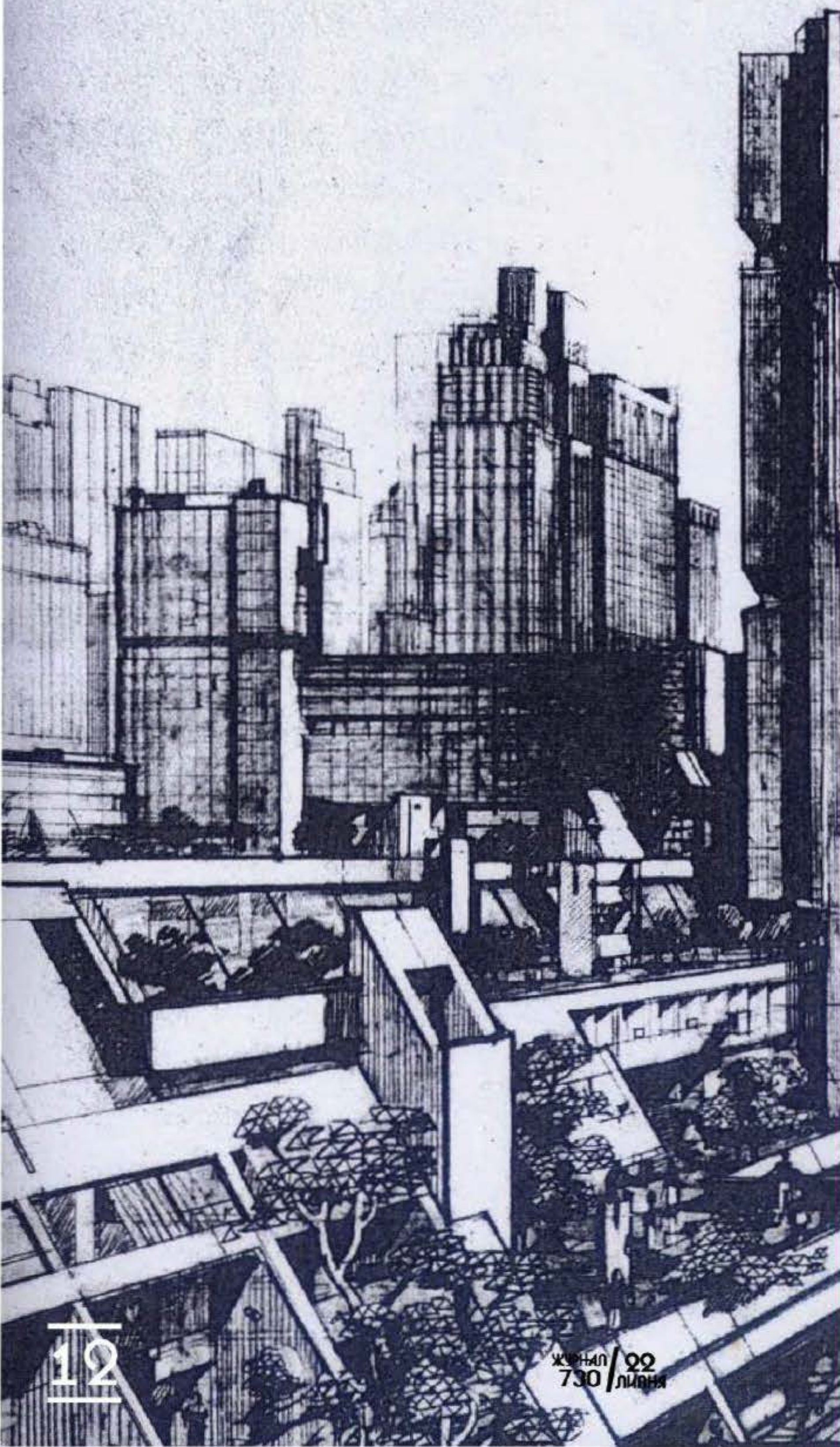
тремтячими колінками справжніх зелених чоловічків. Практично і в наш час через «Війну світів», яка сформувала страх невідомого, радіоастрономи шукають сигнали чужих цивілізацій, а NASA навіть вживає реальних заходів, щоб не занести інопланетні мікроорганізми на Землю. Той самий Уельс розробив ще одну дуже незвичну для людського розуміння концепцію – невидимість. «Людина-невидимка» – перша науково-фантастична історія, в якій читач замислюється над тим, що тіла можуть бути нематеріальними. А зараз існують десятки розробок, метою створення яких є невидимість об'єктів. Найвідоміший – спеціальний камуфляж, що здатний «огинати» частину світлового спектру так, що об'єкт стає «прозорим» для неозброєного ока.

Та страх того, що ми не можемо побачити, ніколи не зрівняється з страхом жахливого майбутнього. А жоден з фантастів не уявляв наше сучасне життя веселковим. Жюль Верн у *«Парижі в ХХ столітті»* демонструє суспільство, де високі технології поєднуються з жалюгідним існуванням. Він описує майбутнє з хмарочосами, електропоїздами і навіть комп'ютерами (машини, які могли дуже швидко прораховувати арифметичні дії; використовували в банках), глобальною інформаційною мережею, чимось схожою на Інтернет. [Не забувайте, що Верн жив у ХІХ ст.] Єдиний мінус вигаданого людства – усіх хвилює лише власна вигода. Відправлено на звалище історії культура, музика, література, живопис... Усі речі, які не обов'язкові для загрибання грошей лопатою. Схожу картину майбутнього описує класик Рей Бредбері у такому масовому зараз *«451 по Фаренгейту»*. Концепція книги проста: існує окрема професія пожежника, що не гасить, а розпалює вогонь... з книг. Тримати вдома усілякі носії знань незаконно,

на противагу їм – телестіни, з графікою типу 3D, що всіляко зомбують кожного жителя. Спеціальні прилади-ракушки, що вставляються у вуха, відволікають людей не тільки одне від одного, а й від війни навколо. Явища не наскільки далекі від реальності, як може здатись на перший погляд. Розглянути хоча б масову заміну паперових книг електронними, що є натягнутим, але все ж передвісником назріваючої проблеми.

Діти з пробірок, клонування, генетичні маніпуляції, «дизайнерські» діти (коли обирають колір волосся, очей і т.д.) – все це частина нашого сучасного світу, яку «навангував» Олдос Хакслі. В 1932 році він видав свій *«Дивний новий світ»*, що промальовує навіть такі деталі сьогодення, як антидепресанти, що там мають вигляд популярного наркотику хорошого самопочуття. Позмагатись з жахливою точністю таких «тикань у небо» може хіба що Джордж Оруелл зі своїм *«Великий брат слідує за тобою»*. В *«1984»*, він описав суспільство, за яким безперервно наглядають, яким маніпулюють, вивчаючи усі страхи і потреби. Зараз щось схоже роблять і з нашим світом: станом на 2009 рік, на кожні чотирнадцять людей припадає одна камера відеоспостереження. І це якщо не пригадувати постійне слідування за нашими запитами в Google і повідомленнями в соціальних мережах. Це все звучить параноїдально, але загалом описує реальні явища [детальніше чит. в матеріалі про інф. безпеку].

Щодо передбачень, які ще мають здійснитись, – думка науковців-літераторів дуже відрізняється. Перевелись справжні фантасти, що вміли розглядати тенденції розвитку людства. Мабуть, наш світ занадто швидко і неочікувано змінюється. Останнім, що змогли вдало



пророкувати письмений реальності. Ніл Стівенсон сав життя людей у неіснуютьовується десь в недрі. На сервері можна обрати нішність, прожити таке ж. У «Лавині», рознощик пів мережі з професією «во програмісти вирішили пили сервіс, що намагавцію Стівенсона. «Second нову зовнішність, професувати на ній власний мережевий «Sims». Популяр передчасність його появи більшості була настільки, ну, що комп'ютери промасштабну 3D графіку. світ нікому не імпонував мережі доживають своє. Стівенсона точно забув щось на кшталт «Second ненав

Мабуть, я б могла присний висновок в стилі «Хтвартий майбутнього», але писано вище. Нам залити за тим, чи здійснюють що мислять поза межами сказати точно, – ми ніколи прописано в антиуто

Бо вони явно недооцінює усе, –

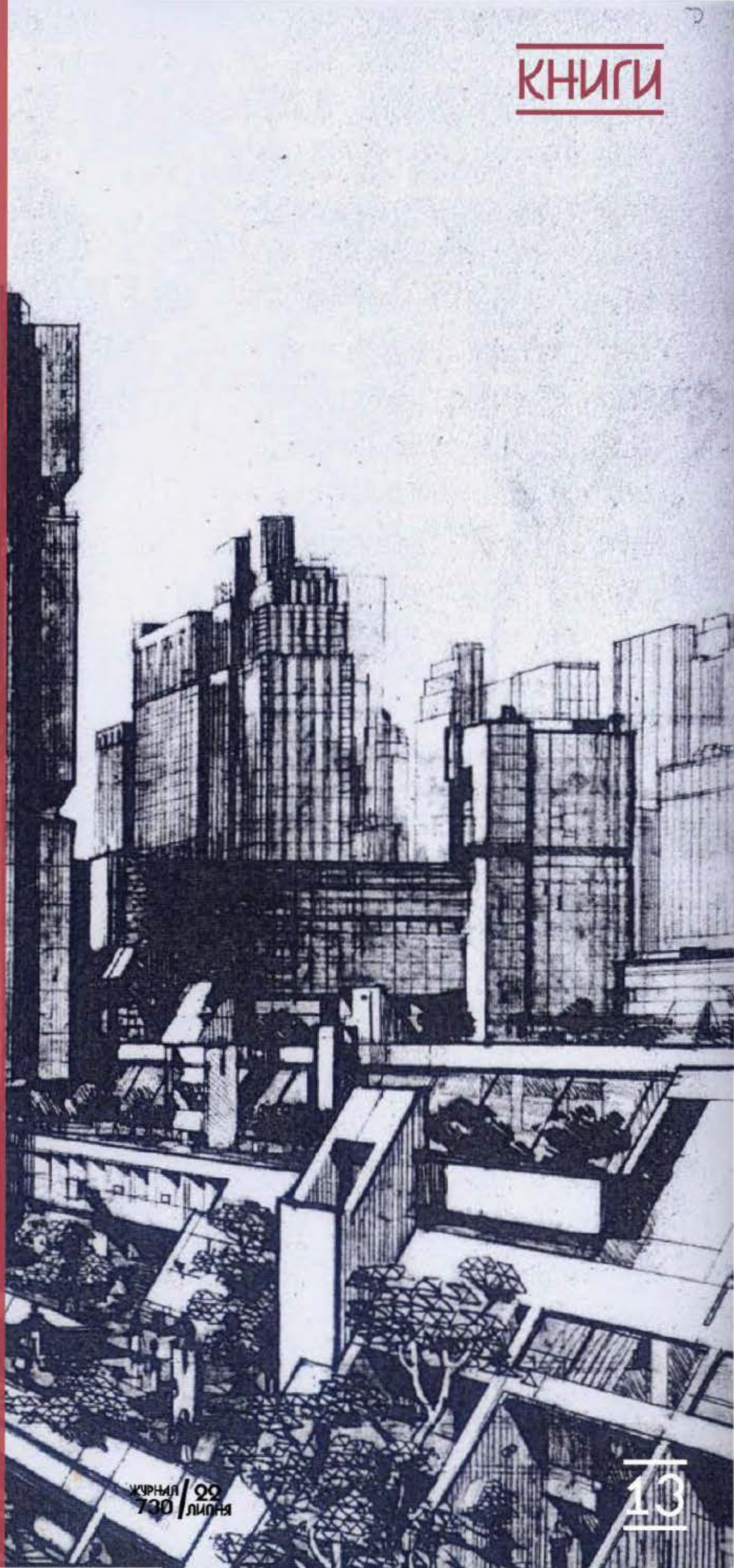
Козу

ки - створення віртуальної
н ще на початку 90-х опи-
нуючому світі, який розта-
ах комп'ютерної мережі.
ти нову особистість і зов-
життя, що здається мрією.
ци у реальності існував в
їн». Після публікації книги
ідхопити свіжу ідею і ство-
ся втілити в життя концеп-
Life» дозволяє обрати собі
есію, купувати землю, бу-
дім і т.д. По-суті такий собі
лярності сервісу завадила
ви. На час його створення
ки низька швидкість Інтер-
сто не могли завантажити
А піксельний віртуальний
ав. Однак традиційні со-
ї останні роки, тому ідея
аром втілиться. Очікуємо
Life 2.0». Очікуємо і вже
видимо.

обачити сюди якийсь епіч-
о не знає минулого, той не
е все необхідне – вже на-
шається лише спостеріга-
ться передбачення людей,
и часу. Єдине, що можна
ли не будемо жити так, як
опіях Верна чи Оруела.

или один фактор, що вирі-
нас. Людей.

Б. Леся





Ангрейг батька, або Гітари тайбутнього

ЕЛЕКТРИЧНА ГІТАРА — НАЙДЕШЕВШИЙ, НАЙПОПУЛЯРНІШИЙ, НАЙВІДОМІШИЙ МУЗИЧНИЙ ІНСТРУМЕНТ. ПОЧИНАЮЧИ ВІД БАТЬКІВСЬКОЇ ІДЕЇ ФЕНДЕРА ТА ГІБСОНА ЕЛЕКТРОГІТАРА ВИДОЗМІНЮВАЛАСЬ, ТИМ САМИМ, УДОСКОНАЛЮЮЧИСЬ. ПРОТЯГОМ БІЛЬШ НІЖ ПІВСТОЛТТЯ ОСНОВНИЙ ПРИНЦИП РОБОТИ ІНСТРУМЕНТА ЗАЛИШАЄТЬСЯ НЕЗМІННИМ — ЗВУКОЗНІМАЧ, ЩО СКЛАДАЄТЬСЯ З МАГНІТА, ОБМОТАНОГО КОТУШКОЮ, ЛОВИТЬ ВІБРАЦІЇ СТРУН, ПЕРЕТВОРЮЄ У ЕЛЕКТРИЧНИЙ СИГНАЛ, ЯКИЙ ПОТРАПЛЯЄ ЧЕРЕЗ ШНУР ДО ПІДСИЛЮВАЧА, ЩО ГЕНЕРУЄ ЗВУК. ДОДАЙМО ТАКОЖ ОСОБЛИВОСТІ ДЕРЕВИНИ, З ЯКОЇ ВИГОТОВЛЕНА ГІТАРА, СТРУН, МЕХАНІКИ, ЕЛЕКТРОНІКИ ТА ОТРИМАЄМО ЦІЛИЙ СПЕКТР ВАРІАЦІЙ, ЗА ЯКИМИ МОЖНА СТВОРЮВАТИ ГІТАРНИЙ ЗВУК. РІЗНІ КОМПАНІЇ СТВОРЮЮТЬ ОРИГІНАЛЬНЕ ЗВУЧАННЯ ДЛЯ КОЖНОЇ ЛІНІЙКИ ЕЛЕКТРОГІТАР. ОСЬ ДЕКІЛЬКА ПРИКЛАДІВ НАЙЦІКАВІШИХ СЕРЕД ІСНУЮЧИХ:

• **GODIN XTSA.** НЕЙМОВІРНА ГІТАРА З НАДМОЖЛИВОСТЯМИ. ВКЛЮЧАЄ В СЕБЕ ВЛАСТИВОСТІ ЯК ЕЛЕКТРИЧНОЇ, ТАК І АКУСТИЧНОЇ ГІТАРИ, А ЯКЩО ДОДАТИ **MIDI** КОНТРОЛЕР, ТО ПЕРЕД НАМИ ПОСТАЄ ДОВОЛІ ШИРОКИЙ СПЕКТР ГІТАРНОГО ЗВУКУ. ЗВУК ЕЛЕКТРОГІТАРИ ЗНИМАЄТЬСЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ДВОХ ХАМБАКЕРІВ І ОДНОГО СИНГЛУ, А ЗВУК АКУСТИЧНОЇ ГІТАРИ — ЗА ДОПОМОГОЮ П'ЄЗО ДАТЧИКІВ. ЗВУК ГЛИБОКИЙ, З ХАРАКТЕРНИМИ БАСАМИ, ЧОГО НІЯК НЕ ОЧІКУЄТЬСЯ ВІД ГІТАРИ З ЦІЛЬНОГО ДЕРЕВА, ДЛЯ ЦЬОГО Є ОКРЕМИЙ ЕВАЛАЙЗЕР. ТАКОЖ МОЖНА ПОЄДНУВАТИ ОКРЕМІ РЕЖИМИ ГРИ. ЗВУК ЧЕРЕЗ **MIDI**-КОНТРОЛЕР ЗАЛЕЖИТЬ, ВЛАСНЕ, ВІД КОНТРОЛЕРА, АЛЕ ТАКЕ РОЗШИРЕННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ ЕЛЕКТРОГІТАРИ — ЦЕ СУТТЄВИЙ КРОК ВПЕРЕД. ЩОПРАВДА, ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ГІТАРИ — ЦЕ СУТТЄВИЙ КРОК НАЗАД.



• **GIBSON DARK FIRE/ GIBSON DUSK TIGER.** ПРЕКРАСНИЙ ЗВУК ОБОХ ПТАР, ЕЛЕКТРИЧНІ ТА П'ЄЗО ДАТЧИКИ УЖЕ НАДАЮТЬ СТАТУСУ ГІТАРИ МАЙБУТНЬОГО. ПРОТЕ НАЙПРОГРЕСИВНІША ДЕТАЛЬ ДЛЯ ОБОХ – АВТОМАТИЧНЕ НАЛАШТУВАННЯ. НІЯКОГО КРУПІННЯ КРУТИЛОЧОК, СЛІД ТІЛЬКИ НАТИСНУТИ КНОПКУ, ВИБРАТИ ТИП НАЛАШТУВАННЯ, І ГІТАРА НАЛАШТОВУЄТЬСЯ САМА! ЗА ПТАРНИМИ НАЛАШТУВАННЯМИ DARK FIRE ПОСТУПАЄТЬСЯ DUSK TIGER, ОДНАК, НЕ ЗА ДИЗАЙНОМ. ТАКА АВТОМАТИЗАЦІЯ ПРИСУТНЯ І У ЩЕ ОДНІЙ ГІТАРІ GIBSON – ROBOT GUITAR. ПЕРША ІЗ ТАКОЇ СЕРІЇ, СТАЛА СЕНСАЦІЄЮ СЕРЕД ПТАРНИХ ЕНТУЗІАСТІВ.



• **MANSON MB-1.** ВОЧЕВИДЬ ФАНАТИ MUSE ВПІЗНАЛИ ЦЮ КРАЛЮ, АТЖЕ МЕТТ БЕЛАМІ ДУЖЕ ВДАЛО ВИКОРИСТОВУЄ ЇЇ У СВОЇЙ ТВОРЧОСТІ. ОСОБЛИВІСТЬ ГІТАРИ – СЕНСОР. КРІМ ТОГО, ЩО ВІН МИГОТИТЬ РІЗНОКОЛЬОРОВИМИ ЛАМПОЧКАМИ, ЦЕЙ ПРИСТРІЙ ДОЗВОЛЯЄ МОДИФІКУВАТИ ЗВУК ГІТАРИ ОДРАЗУ ПІСЛЯ ЗНЯТТЯ ЙОГО ЗІ СТРУН. Є СПЕЦІАЛЬНІ КОМБІНАЦІЇ, ЯКІ ДОЗВОЛЯЮТЬ ПО-РІЗНОМУ ЗМІНЮВАТИ ЗВУК, А САМЕ ЙОГО ТОН ТА ПОВНОТУ. А ЩЕ МОЖНА ПРОСТО «ПОНОЙЗИТИ», ТОБТО, ВИПАДКОВИМ ЧИНОМ КОВЗАТИ ПАЛЬЦЕМ. ОКРІМ ЦЬОГО ГІТАРА ЗВУЧИТЬ ГЛИБОКО І КОЛОРИТНО У РІЗНИХ РЕЖИМАХ. КРІМ ЗВИЧАЙНОГО ЗВУКОЗНІМАЧА Є СУСТЕЙНЕР, ЩО ЗНАЧНО РОЗШИРЮЄ МЕЖІ ГРИ. МАБУТЬ, ЦЕ МОЖНА ПОПочУТИ У MUSE.

• **PARKER MIDI FLY.** НАБАГАТО КРАЩА ЗА ЗВУКОМ, АЛЕ СХОЖА ЗА ВЛАСТИВОСТЯМИ ДО GODIN ЕЛЕКТРОГІТАРА. ТІЛЬКИ-ОТ ВОНА ВИГЛЯДАЄ ДІЙСНО ФУТУРИСТИЧНО. ЧУДОВІ MIDI ВЛАСТИВОСТІ, А, ТАКОЖ, ХОРОШИЙ АКУСТИЧНИЙ ЗВУК РОБЛЯТЬ ЦЮ ГІТАРУ ФАВОРИТОМ ПЕРЕЛІКУ. НЕ КАЖУЧИ ВЖЕ І ПРО, ВЛАСНЕ, ЕЛЕКТРИЧНИЙ ЗВУК.

РОЗРОБНИКИ ВИЩЕЗГАДАНИХ ГІТАР ВАРТІ ОКРЕМОЇ ПОХВАЛИ, АДЖЕ ІДЕЇ, КОТРІ ТАК ЧИ ІНАКШЕ НАРОДЖУВАЛИСЬ БАГАТО РОКІВ ТОМУ, ТЕПЕР СТАЛИ РЕАЛЬНИМИ. АЛЕ МАЙБУТНЄ Є МАЙБУТНІМ, ТОМУ ЗА ТАКІ ІНСТРУМЕНТИ СЛІД ПЛАТИТИ ДОСИТЬ ВЕЛИКІ СУМИ. САМЕ ТОМУ У ШИРОКИЙ ПРОДАЖ ТАКІ ГІТАРИ НЕ ВИХОДЯТЬ, А ЇХ КІЛЬКІСТЬ НАЛІЧУЄТЬСЯ ОДИНИЦЯМИ, НА РІВНІ ІНДИВІДУАЛЬНИХ ЗАМОВЛЕНЬ.

Сергій Воронов





Здавалося б, прогрес у науковій і технічній сферах завжди забезпечує вдосконалення і більшу надійність. Чи то мова йде про турбогвинтовий двигун у літаках замість крил Ікара, чи Вальтер з Беретою замість лука й стріли. Чи завжди це так, якщо справа стосується інформаційної безпеки мінливого «наносвіту»?

У часи, коли інформація є найціннішим продуктом, коли дорогоцінні метали та корисні копалини втрачають свої позиції, найактуальнішим питанням стає захист цифрового світу.

З кінця 70-х років минулого століття й донині все більшої популярності набувають системи криптозахисту інформації, тобто її шифрування з подальшим доступом тільки за допомогою секретного параметру — ключа до шифру. При такому захисті шифрується або ключ, або сама інформація. Все було б чудово, якби разом з вдосконаленням крип-тозахисту не почала шаленими темпами розвиватись протидія до неї: програми злому та віруси.

Майбутнє інформаційної безпеки можна поставити під сумнів через існування однієї надважливої нині речі – Інтернету. Маючи трохи бажання і хакерських навичок, будь-який умілець може знайти в Інтернеті майже всю інформацію, сидючи на дивані. І на допомогу йому прийдуть віруси, які, в залежності від складності будови, здатні зруйнувати все. Саме їх існування не дозволяє зупинити розвиток інформаційної безпеки на певному рівні, бо яка б надійна вона не була, через певний час її ламають – це майже закон Ома. Тоді винаходять іншу. І так до безкінечності. З одного боку це стимулює вдосконалення програм, а з іншого – є прогресом по замкненій траєкторії.

Проблема незахищеності інформації з'явилась ще в 70-х роках минулого століття і залишається невирішеною досі. Хоч технології й прогресують, проте інформації все важче залишатися в безпеці. Яскравим прикладом може бути публікація 400 тис. секретних матеріалів про війну в Іраку на сайті WikiLeaks. Навіть якщо посилять заходи безпеки, що це дасть? Припустимо, що певний час все буде добре, однак хакери не сидять без діла – програму зламують знову. Постійне перероблювання й удосконалення систем захисту дуже затратне. А владі середньостатистичної країни не те, щоб все одно (ми зараз не говоримо про Америку з її АНБ*), просто не хочеться витратити на це кошти. Набагато зручніше думати, що це проблема наступної влади.

Є ще один варіант економії бюджету та збереження цілісності даних.

Ця версія трохи схожа на теорію змови, але на увагу все одно заслуговує. Росія, побоюючись викриття WikiLeaks, власноруч відкрила загальний доступ до секретних радянських матеріалів. Адже сучасна Російська Федерація як «суверенна, демократична, правова держава» не може бути наступником політики комуністичного режиму. Як-не-як, простіше самому розкрити державні таємниці, ніж отримати сюрприз від WikiLeaks і світовий скандал на додачу.

Державне вирішення проблеми інформаційної безпеки ще не можливе й тому, що влада ніколи не домовиться зі своїми громадянами.

До чого тут влада та громадяни? Влада економить бюджет для вдосконалення програм із захисту інформації, а для громадян вірусна індустрія – це непоганий заробіток, причому як для тих, хто створює віруси, так і для антивірусних компаній.

Не можна звинувачувати державу в інформаційній халатності, не згадавши її корисних функцій. Причому в суспільстві у більшості випадків це вважається антигуманним і таким, що обмежує права людини. Йдеться про доступ владних структур до особистої інформації громадян. Це доступ до повідомлень в соціальних мережах і до електронної пошти. Такі дії завжди знаходили потужний супротив у суспільстві. І зовсім нікого не хвилює, що служби безпеки не читають повідомлення типу «я тебе кохаю» і не передивляються ваші сімейні фотографії з останньої відпустки. Вони фільтрують потоки інформації в пошуках того, що вказує на можливу шкоду населенню: терористичні акти, збройні напади, війни і т.д. І ось такі «антигуманні» дії часто попереджують загибель сотень тисяч людей.

Оскільки системи захисту інформації ніколи не дають стовідсоткової гарантії, поки що єдине дієве рішення – переносні банки даних і приватні сервери. Це працює так: якщо інформація знаходиться на комп'ютері, то ніяка програма захисту не збереже її вічно, і в певний момент через мережу чи безпосередньо з комп'ютера вона потрапить до рук шахраїв. Якщо ж інформація міститься на жорсткому диску, то при використанні її на комп'ютері можна уникнути копіювання на пам'ять ПК, тобто вона локально залишається на носії. Або ж як роблять великі організації та державні структури – мають власний сервер, що зберігає всі терабайти інформації поза мережею Інтернет.

Інформаційна безпека – чи не єдина сфера, де прогрес не забезпечує встановлення стабільної надійності, а лиш відстрочує момент перетворення продукту в застаріле непотрібне сміття. Трохи сумно, що поки єдиним більш-менш надійним методом збереження секретної інформації залишаються приватні сервери, а для нас – флешки.

Марія Бондаренко

* - Агентство національної безпеки

Бабусяніти і не сні

Повернення до маминих рецептів – у нашому штучному світі цей тренд полонив усіх і кожного. Чи ні? Насправді, за домашньою їжею до кафе йде лише хтось занадто лінивий, щоб виповзти на власну кухню. Секрет ж процвітання ресторанів – класичне поєднання «хліба і видовищ» у вас на тарілці під соусом бешамель. Отож, поговоримо про те, що ще 15 років тому було недосяжним майбутнім гастрономії, а вже сьогодні захопило кращі кухні світу – про молекулярну кулінарію.

Зупріжжати зупося



«Біда людської цивілізації в тому, що ми можемо виміряти температуру атмосфери Венери, але навіть не уявляємо, що відбувається всередині суфле на нашій тарілці,» - сказав Ніколас Курті. Разом з Ерве Тісом у 1992 році він приніс науку, набір реактивів та випарювальну колбу на кухню. Так, ці люди дійсно читали в Оксфорді лекцію про структуру ромової бабки. Їм належить і сам термін «молекулярна кулінарія», який моментально набув популярності, хоча і не зовсім відповідає суті явища.

Тож спробуємо розібратись, що являє собою цей симбіоз науки та кулінарного мистецтва. Користуючись традиційним прийомом, розшаровуємо поняття молекулярної кухні на три аспекти. Перша складова – вивчення процесів, що відбуваються в їжі під час приготування. Лабораторії смаку стали місцем паломництва для кулінарів-експериментаторів. Які молекули відповідають за запах, яка температура ідеальна для трансформації білків та як на хімічні реакції впливає сіль – це все варто вивчити, щоб приготувати ідеальну яечню (всього-на-всього). Новаторські методи направлені і на те, аби в процесі приготування їжа залишалася максимально корисною.

Наступна складова - особливості нашого смакового сприйняття. Відкиньте подалі дитячі енциклопедії з примітивними схемами язикових рецепторів. На відчуття під час прийому їжі, крім власне смаку, впливає нюх, зір, слух, дотик та навіть наша пам'ять. Експериментальні страви тим і дивують, що здатні створювати дисонанс між виглядом, смаком та вашими очікуваннями. Морозиво зі смаком курки та пінка з моркви і селери – ваш мозок навряд чи легко «проковтне» таку субстанцію. Кулінари створюють майбутній смак з поєднання





найрізноманітніших елементів, часто з'єднуючи в одній страві солоне, кисле, солодке та гірке. І разом це все дійсно смакує.

Об'єднуючи результати досліджень перших двох напрямків, отримуємо останній елемент – страви, що перевертають наше уявлення про кулінарію. Ваші спагеті під томатним соусом можуть виявитись зробленими з желе дині та пресованого кавуна. Це звучить доволі заплутано, тому поглянемо на типовий витвір молекулярної гастрономії.

Розглянувши основні техніки молекулярної кухні, не важко зрозуміти, чому приготувати таке вдома – задача дійсно рівносильна вивченню Венери. Відкладіть каструлі та сковорідки подалі. Вам знадобиться центрифуга, вакууматор, хлорид кальцію, альгінат натрію, надчутливі термометри, рідкий азот, сухий лід та дещо інше. Що ж можна створити за допомогою цього набору початківця?

Один з найпопулярніших елементів – різноманітні пінки. Спеціальна технологія дозволяє перетворити в таку невагому субстанцію все: від соків до м'яса та бородинського хліба. Чистий смак без жодної відчутної структури – зустрічали таке у фантастичних фільмах? Люблять дивувати клієнтів і молекулярною ікрою. Насправді такий фокус можна спробувати з будь-якої рідиною, маючи відповідні хімікати (дозволені та абсолютно безпечні). Цей доволі простий експеримент виглядає надзвичайно ефектно. Ще на молекулярних кухнях рибу зазвичай смажать за температури не вище 60 °C, а морозиво з курки за готують допомогою рідкого азоту.

Та навіть якщо ви засвоїли прийоми сферифікації та емульсифікації, щоб здивувати рідних чи друзів, не спішіть записуватись у ряди великих кулінарів. Ще один пункт, який віддаляє домогоспо-



любительські ресторани від цього тренду, – рецептура. Експериментальні рецепти зазвичай є авторськими досягненнями окремих кулінарів, якими вони не поспішають ділитися. На їх створення необхідні час, гроші та талант. Насправді ж, такими складними розробками у сфері приготування їжі займається лише декілька людей на планеті. Серед них – Ферран Адрія та Хестон Блюменталь, що разом зі своїми ресторанами очолюють усі гастрономічні рейтинги світу. Кожна їх страва – яйце фаберже кулінарного мистецтва. А ще – вони навчили весь світ робити алкогольні сорбети.

Саме ці кулінари є авторами усіх тих прийомів, що дозволяють нашим рестораторам завищувати ціни втричі. Вітчизняні заклади молекулярної кулінарії підкупають передусім екстравагантним інтер'єром та незвичною подачею. Науковий підхід замінюється гарними фокусами, забуваються місяці, необхідні для виведення ідеальних смакових співвідношень.

Отак поступово, як і усе в нашому світі, симбіоз науки, мистецтва та кулінарії починає слугувати комерції. Чи варто казати, що за власний подив доведеться викласти чималу кількість грошей. Усе, що не вміщається в ложку, – уже гігантська порція для таких закладів. Але «кусючі» ціни часто виправдані. Зрозумійте: рідкий азот у сусідньому кіоску не купиш, а сіль з екстрактом лаванди для салату випарювали 2 тижні. Та й взагалі, у чайній ложці вашої страви більше інгредієнтів, ніж на усьому весільному столі.

Важко сказати, чи стане молекулярна кулінарія буденністю уже за кілька десятків років. У теперішньому вигляді – навряд. Але, можливо, технології, які використовуються для приготування такої екстравагантної нині їжі, колись допоможуть запхнути у тюбики перше, друге і компот, без втрати смаку та користі. Нині ж – це один зі шляхів для розвитку гастрономічного мистецтва. І, на мій погляд, доволі цікавий. Якщо не хлібне морозиво, то принаймні молекулярний чай я б спробувала.

Вероніка Луцька

Мож куди ти йдемо?

Що ми собі уявляємо під поняттям "майбутнє людства"? Перше, що, зазвичай, спадає на думку — це велетенські міста з хмарочосами кілометрової висоти, космічні кораблі, літаючі автомобілі та розумні роботи. Але якщо замислитися, то це не майбутнє людства, а майбутнє людських технологій. Та що ж станеться з суспільством? Якщо ставити правильні та конкретні запитання, то уявляти майбутнє відразу стає складніше. Чи залишаться країни? Чи ще буде демократія? Чи існуватимуть релігії? Чи будуть різними культури? Чи не зникне інститут сім'ї? Якою буде система освіти? Якими будуть розваги і т.д.? Усі ці моменти, пов'язані саме з антропогенним фактором, як раз таки і творять суть людства. Однак про це забуває більшість письменників-фантастів та режисерів фільмів про майбутнє, описуючи дуже подібні до нашої сучасності (чи взагалі минулості) суспільства.

Звичайно, усі люди мислять в межах свого часу. Хоча за допомогою технологій людство піднялося як ніколи — ми вже бачимо далеко та швидко підкорюємо вершину за вершиною, проте все-таки горизонт залишається таким самим недосяжним. Та саме надія наблизитися до нього скеровує нас вперед. І це стосується усіх сфер людської діяльності.

Наведу приклад з історії авіації: технологія, що зробила можливою одну з давніх мрій людства, — політ. Якби ви на початку двадцятого століття запитали у будь-кого, як, на їхню думку, буде виглядати літак майбутнього, то отримали б найрізноманітніші відповіді. Але усе різноманіття полягало би лише у деталях. В основі ви б щоразу отримували опис біплану чи триплану — найбільших тогочасних технічних досягнень інженерії. Ніхто й уявити б не міг, що вже через тридцять років буденністю стануть літаки, побудовані за іншим принципом літакобудування: металеві

моноплани. Якби ви когось про це сказали, на вас би подивилися, як на божевільного: тоді б не зрозуміли, як щось таке може взагалі літати. Та все ж літає. Так і ми можемо вважати неможливими речі, які стануть для нас звичайними. Це складно уявити, але це так: навіть найоригінальніші ідеї проходять крізь призму нашого часу, однак більшість навіть найрадикальніших ідей щодо майбутнього будуть або "покращеними біпланами", або ж агрегатами, не здатними літати. Та все ж народжуються і мрійники, які роблять радикальні зміни можливими та піднімають людство на нові сходинки його еволюції.

Тому, як на мене, і наше майбутнє буде сильно відрізнятися від того, що ми собі зараз уявляємо. Але, незважаючи на це, у змінах світового суспільства можна таки простежити певні тенденції.

Наприклад, абсолютно точно людство рухається в напрямку інтернаціоналізації. Народні традиції та культура відходять на другий план: уже зараз багато того, що колись було невід'ємною частиною життя та яскравими проявами місцевого колориту, стає лише забавкою для туристів. Старі храми тепер більшістю сприймаються скоріше як гарні будівлі, а не як святині. І хоча ми все ще можемо відрізнити жителів різних країн за їхньою ментальністю, але ця різниця стає дедалі менш відчутною.

Як би там не було, але ми маємо визнати, що останнім часом Америка сильно впливає на наші смаки, спосіб життя, фактично диктуючи всьому світу правила сучасної культури. Ми не лише дивимось американські фільми, серіали та шоу чи слухаємо їхню музику, але й робимо свої за західним зразком. Навіть росіяни, які голосно позиціюють себе як протиположність "проклятим буржуям", останніми своїми кінострічками відверто наслідують Голлівуду. Єдиним серйозним конкурентом американській масовій культурі було японське аніме, але навіть воно зараз увібрало в себе західну ментальність. Місце традиційних для сходу романтично-фентезійних сюжетів з глибоким філософським підтекстом та мінімумом реальних подій, щоб сконцентрувати увагу на внутрішньому світі головних героїв, посіли яскраві бойовики в стилі коміксів «Марвел».

Глобалізація іде, і люди все більш терпимо дивляться на нове, менш озирюючись на традиції. Не обійшлося тут і без мережі Інтернет, яка в цьому процесі послугувала неабияким пришвидшувачем. Перед нами відкрилися двері в надзвичайно великий світ: відтепер ми можемо дістати практично будь-яку інформацію й без обмежень в доступі вибрати те, що ми хочемо, а не те, що нав'язують. Звичайно, більшість людей краще йтиме протоптаним шляхом, не шукаючи свій власний. Тим не менш, потроху людство вдосконалюється: нарешті ми отримали можливість брати найкраще з усіх куточків земної кулі, а тому далекі й близькі між собою народи стають єдиним цілим, зливаючись в одну велетенську світову культуру.

Суспільство зараз має надзвичайно багато можливостей. Але з можливостями, як відомо, приходить відповідальність. Ми можемо врятувати життя мільйонам людей, проте робимо це лише частково. Ще два століття тому п'ятеро з десяти дітей не доживали до повноліття. Так, наприклад, окрім Людвіга ван Бетховена, в його батьків було ще шестеро дітей, з яких лише троє (з майбутнім композитором) пережили дитячі роки. І це була абсолютна норма для тогочасної середньостатистичної європейської родини. Ці жахливі числа залишилися у минулому, тож можливо, колись і теперішні цифри будуть жахливою статистикою для майбутніх поколінь, адже ми абсолютно точно рухаємось вперед. Так, різниця між багатими та бідними й зараз надзвичайно велика, але все ж рівень життя нижчих та, головне, середніх верств населення значно виріс та продовжує підвищуватися.

У підсумку згадаю пісню Джона Ленона "Imagine". У якій той мріє, що колись не буде ні країн, ні війн, ні релігій, всі люди будуть братами і світ буде єдиним. Ну що ж, це і є сучасне уявлення утопії, наш окреслений горизонт, до якого ми, начебто, хочемо прийти, та вже наближаємось. Проте найцікавіше те, що люди ніколи не доходили до поставлених цілей так, як собі це уявляли. Наприклад, прагнення до ідеалу породило тоталітаризм, націонал-соціалізм, численні воєнні конфлікти та багато інших негативних явищ. За високі амбіції завжди доводиться дорого платити. Однак це краще, ніж стояти на місці. Обираючи шлях, головне – не забути напрямку руху, у якому варто йти. Ніхто не знає, куди далі заблукає людство у своїх пошуках кращого. Минулого не змінити. Найкраще, що ми можемо зробити, – це не повторювати своїх помилок і сподіватися, що майбутнє буде світлим.

Максим Ротанов

Хіба реве **сипа вопі**, як стегна не повні

Познайомтеся з Анею. Їй 18. У неї великі плани на майбутнє: у наступному місяці вона хоче схуднути, почати гарно вчитися, знайти роботу, менше сидіти **В**Контакті та перестати їсти булочки й чіпси. Чи вийде в неї? Здогадаймося зі свого досвіду. Мало людей може похвалитися вмінням піти на пробіжку, коли так добре сидіти вдома, та почати робити дз завчасно, а не в ніч перед парою.

Ви достатньо розумні, щоб знати, наскільки важлива сила волі для здійснення своїх бажань. «Однак більшість людей почувають себе на цьому шляху невдахами: в одну мить вони володіють собою, а в іншу – їх переповнюють почуття й вони втрачають контроль. За даними Американської психологічної асоціації, суспільство вважає, що нестача сила волі – головна причина труднощів на шляху до мети». Якщо б я сказала, як ви можете помітно збільшити свій самоконтроль, чи погодилися б ви прочитати цей матеріал та спробувати способи, що найбільше сподобаються?

Повернімося до Ані. Вона скептик і думає, що подібні статті – голослівне «психонавчання», яке не має результатів. Однак цього разу вона зіштовхнулася з незвичайним дослідженням. Американський нейропсихолог Кемі МакГонігал провела грандіозне дослідження сили волі. «FORBES» назвав її ім'я в переліку 20 жінок, що надихають. Після 4 тижнів участі в курсі МакГонігал «Наука про силу волі» у Стенфордському університеті 97% студентів повідомили, що стали краще розуміти власну поведінку, а 84% – що завдяки запропонованим стратегіям їх сила волі зміцніла. Пропоную 5 порад з книги Кемі МакГонігал «Сила волі». Допоможе їх зрозуміти наша героїня.

1. Коли Аня думає про те, що вимагає від неї сили волі, вона згадує солодке тістечко чи бургер в «МакДональдсі». Тобто ту спокусу, яка вимагає сказати «Ні». Нехай вона називатиме цю силу «Я не буду». Але нею самоконтроль не обмежується. Якщо дівчина хоче ходити до спортклубу чи робити вчасно домашку, їй треба протилежне – сказати «Так». Себто робити те, що принесе їй необхідні результати. Цю силу вона називатиме «Я буду». Але й цим усе не обмежується.

Як Ані знати, що їй треба робити? Для цього потрібно пам'ятати, чого вона насправді хоче. Так, серіал спокушає її новими серіями, шоколадний батончик – апетитним виглядом, а чертовий бокал шампанського чи чогось міцнішого – весело проведеним часом із друзями. Але, зіштовхуючись із цими перешкодами, дівчині треба пам'ятати, чого насправді вона хоче: вчасно зробити важ-



ЛИВІ СПРАВИ, ПОХИЗУВАТИСЯ ПІДТЯГНУТИМ ЖИВОТОМ ТА СТРУНКИМИ НОГАМИ НА ФОТО В ІНСТАГРАМІ ЧИ ГАРНО ПОЧУВАТИСЯ ЗРАНКУ. **ЦЕ ВАРТО РОБИТИ Й ВАМ: ПАМ'ЯТАТИ ПРО СВОЇ СПРАВЖНІ МОТИВИ, КОЛИ СПОКУСА НАПОВНЮЄ БАЖАННЯМ ПІДДАТИСЯ.**

2. Чим Аня відрізняється від своїх предків, що бігали за мамонтами? Майже всім у зовнішніх умовах: їй не треба добувати м'ясо на полюванні, вона має інший одяг, світло й опалення вдома; їздить в університет на тролейбусі, зате вчора якимось дивом купила Айфон. Так, здається, змінилося все, але її мозок залишився майже таким же. Інстинкти, які говорили первісним людям їсти більше жирного та солодкого, ще працюють. Але жирова тканина, яка була вигідна для предків, нині є загрозою для здоров'я та іміджу.

3. Чули історії про роздвоєння особистості? Погана новина: воно стосується всіх нас. У середині кожного живе дві людини. Одна хоче діяти миттєво та не обдумуючи, а інша обмежує свої пориви та пам'ятає про довготривалі цілі. Кожне випробування сили волі – боротьба між ними двома. Гарна новина: Аня вже знає, як з ними подружитися. По-перше, вона впізнає їх. Коли її поривчаста сторона кричить: «Хочу солодкого!» – дівчина каже: «Привіт, Шоколаденко! Де там моє мудре «я»? Зараз воно допоможе тобі втриматися». Чим сміш-

ніше чи божевільніше виглядає цей спосіб, тим краще він працює. Головне – відслідковувати та впізнавати свої миттєві бажання.

4. Перед тим, як замовити пиво, 40-літній чоловік дістає свій телефон та записує: «Перше пиво, 21:04». У декількох кілометрах від нього молода жінка зайшла до студентського гуртожитку. 10 хвилин опісля вона набрала на планшеті: «Одна чарка горілки». Що це, божевільня? Ні, ці любителі випити беруть участь у психологічному експерименті Державного університету Нью-Йорка й Університету Пітсбурга. Усього – 144 людини віком від 18 до 50 років. Спочатку все було, як завжди: наступного ранку в учасників боліла голова, їх нудило. Але на цьому все не обмежувалося. Багато відчувало сором та провину. Тут і розпочиналося дивовижне. Чим сильніше людина звинувачувала себе за те, скільки випила минулої ночі, тим більше споживала в наступні дві.

У цієї проблеми є протидія. Те, що вона працює, перевірили психологи Клер Адамс та Марк Ларі. Вони попросили жінок, що худнуть, з'їсти шоколадний пончик та запити його склянкою води, щоб виникла неприємна тяжкість у шлунку. До цього учасниць розділили на дві групи. Одній між іншим казали, що часом люди лають себе за те, що з'їдають цілий пончик. Радити себе не звинувачувати, а пам'ятати, що часом усі ми себе жаліємо. Іншій половині цього не говорили. Що було далі? Дослідник пропонував кожній дівчині три великі вази з надзвичайно смачними цукерками. Учасницям казали, що вони можуть з'їсти, скільки захочуть. Здоровий глузд каже, що послання «Усі часом шкодують себе» підштовхує забути про дієту. Що було насправді? Прощення дійсно допомагає. Ті, хто почув заспокійливі слова підтримки, з'їдали не більше 28 грамів цукерок. А ті, кому не радили собі пробачити, схрумкали майже по 70 грамів.

5. Аня пише план на наступний місяць. Подумки перенесіть на 30 днів уперед разом з нею. Кого ви бачите?



Людину, яка легко щодня прибирає кімнату, займається спортом, виконує навіть нудну роботу та не свариться з мамою. Хто це? Ваш уявний майбутній Супермен. Саме це «Я 2.0» Аня згадує, коли вирішує: вимити підлогу зараз чи відкласти на потім. Бо ж майбутня вона без проблем замовить корисний салат замість бургера та напише реферат. Ласкаво просимо до царства самообману!

Коли ви читаєте цей текст, вам стає цікаво, чому так виникає? Ми думаємо про себе в майбутньому як про абсолютно інших людей. Ми часто ідеалізуємо, очікуємо, що майбутні ми зробимо те, що не вдається нам теперішнім.

Психолог з Принстонського університету Емілі Пронін довела, що через цю ілюзію ми обходимося з нашими майбутніми «я», як з незнайомцями. Вона просила студентів ухвалити декілька рішень. Хтось обирав те, чим займатиметься сьогодні, хтось – завдання на майбутнє. А деякі учасники визначали, що робитиме інший учасник дослідження.

У першому експерименті студентів просили пити огидну суміш кетчупу з соєвим соусом. У людей запитували, яку кількість напою вони готові витерпіти заради науки.

Одним говорили, що випити суміш треба буде протягом кількох хвилин. Іншим – що

для цього призначать дату в наступному семестрі. А третя частина студентів обирала, скільки необхідно буде спробувати наступному учаснику. Що б зробили ви? Якщо ви такі ж, як усі, то зараз би випили дві столові ложки, а от майбутніх «я» та своїх сусідів зобов'язали терпіти вдвічі більше (майже півчашки). Те ж було й в інших двох експериментах. Учасники обіцяли, що в наступному семестрі 85 хвилин допомагатимуть іншим студентам у навчанні. А обираючи завдання для інших людей, узагалі називали 120 хвилин. Це тоді, коли для допомоги в поточному семестрі в них знаходилося лише 27 вільних хвилин.

Оберімо між маленькою сумою грошей зараз або великою потім? (Таке було третє дослідження). Для себе в теперішньому люди хапали миттєву нагороду. Але від себе в майбутньому й від інших студентів очікували більшої витримки.

Частіше за все, коли ми опиняємося в майбутньому, ідеального «я» не знайти, і рішення знову ухвалюємо ми самі, ми теперішні.

Пропоную втілити ці 5 принципів у життя. Я розумію, що ви зайняті, тому почніть це робити прямо зараз, поки повсякденні справи не відволікли вас від журналу. Удачі!

Ніна Корообо

IF YOU
change
NOTHING
will
CHANGE

Відеоігри — Bug та

Словник — [GOOGLE.COM](http://google.com)

ПОГРОЗИ ТА АНАФЕМИ — [HTTP://UK.COM/TOPIC-23926059_30433869](http://uk.com/topic-23926059_30433869)

ЧАС РУХАЄТЬСЯ
ЛЮДЕЙ ПОЛІТИКА
ВОПИС. НЕХА
НЬЙОНЦІ, ПРО
ЩО НАПРЯМОК ФА
ПЕВНІ ВИДИ МИСТЕЦТ
СВОЮ АКТУАЛЬНІСТЬ І
ПРИРОДНИМ ДОБОРОМ Т
МОЖЛИВО, ЩО В МАЙБУТ
ВИД МИСТЕЦТВА ПРОСТО
СЕРВЕРИ ЗАЙМУТЬ ПРОСТ

Найвечітніший циститва:

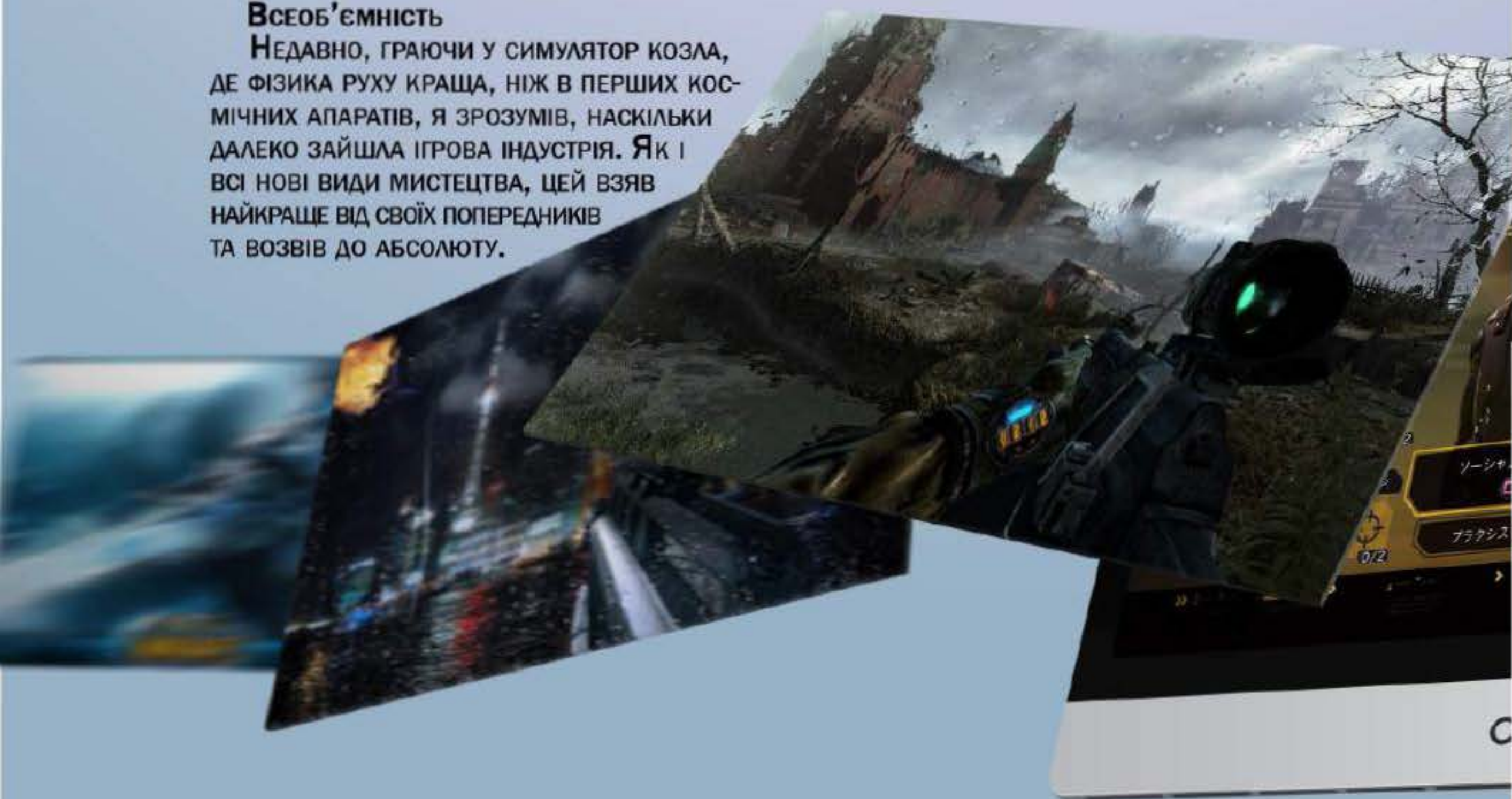
ТІСЯ ДАЛІ, І ВСЕ МЕНШЕ
ЮБЛЯЄ НАСКЕЛЬНИЙ ЖИ-
АЙ ПРОБАЧАТЬ МЕНІ КРОМА-
ТЕ МОЖЕМО СТВЕРДЖУВАТИ,
КТИЧНО ЗНИКАЄ. ЦЕ ДОВОДИТЬ:
ЗА НЕ МОЖУТЬ ВІЧНО ЗБЕРІГАТИ
З ЧАСОМ ПРОСТО ВІДСІЮЮТЬСЯ
ТА ВЕЛЬМИШАНОВНИМ ДЖУРІ. ТОБТО,
ТНЬОМУ НАЙМЕНШ ПРИСТОСОВАНИЙ ТА ЦІКАВИЙ ТЕАТР
О ЗАБУДУТЬ. НАЙВЕЛИЧНІШИЙ ЖЕ БУДЕ ПРОЦВІТАТИ, І ЙОГО
ТІР ПОКИНУТОГО ГЛОБУСУ. ЦЕ ЗВАННЯ НАЛЕЖАТИМЕ ВІДЕОІГРАМ.

Для початку розберімося: ігри – це вид мистецтва. Скоріше навіть, поєднання всіх видів мистецтва + інтерактивність. Середня гра дешевша за фільм, проте найдорожча випереджує аналогічний рекорд у кіно. Зазвичай, ігри заробляють менше грошей, ніж кінотеатри, проте найшвидший в історії мільярд належить комп'ютерному **SANDBOX**’у. Так, більшість знаменитостей віддає перевагу пливці, проте успішну пікселязацію пройшли **Роберт Дауні-мл**, **Джоні Депп**, **Міла Йовович**, **Арнольд Шварценегер**, **Ентоні Хопкінс**, **Меган Фокс** та багато інших людей, що хочуть грошей. Комп'ютерні ігри теж малюють художники, пишуть сценаристи, а ставлять постановники. Ні, не всі комп'ютерні ігри примітивні, і не всі гравці ноулайфери. **Мерлін Менсон** і досі грає у **World of Warcraft**, а ще мільярд людей по всьому світу, серед яких і **Барак Обама** і статистично ваш сусід, гордо величають себе геймерами. Так чому ж ігри – це, можливо, наш найвеличніший культурний здобуток?

Всеоб'ємність

Недавно, граючи у симулятор козла, де фізика руху краща, ніж в перших космічних апаратів, я зрозумів, наскільки далеко зайшла ігрова індустрія. Як і всі нові види мистецтва, цей взяв найкраще від своїх попередників та возвів до абсолюту.

Царині відеоігор представлені усі жанри кіно (так, є ігри мелодрами, нуарні детективи та бразильські серіали про капітана Прайса), грають усі види музики, зображення виконано всіма видами живопису (включаючи кубізм і псевдо-авангард), а сценарії та постановка успішно повторюють прийоми книг і фільмів. Існують ігри про ковбоїв, прибульців, демонів, шкарпетки, акул, симулятори каміння, винищувача, майбутнє, минуле, сучасне, паралельне сучасне, життя бактерій та галактик. Простіше вигадати новий колір, ніж знайти щось, про що немає гри. На базі відеоігор можливо втілити будь-який задум, тому це мистецтво ніколи не увійде у кризу ідей. А якщо цього мало, то всі відомі ігри і книги мають ігронізації. Більшість франчайзів вміщає більше ігор, ніж фільмів (**15 Володарів Персня** і більше півсотні різних **Зоряних Воєн**). Більше того, ігри мають різний геймплей (тобто сам процес гри) і та сама тема ковбоїв може бути втілена гонками на конях, військовою стратегією, романтичними квестами, боями на мечях та чим завгодно. Як тільки здається, що нового геймплея вже не існує – виходить **Flappy Bird**.

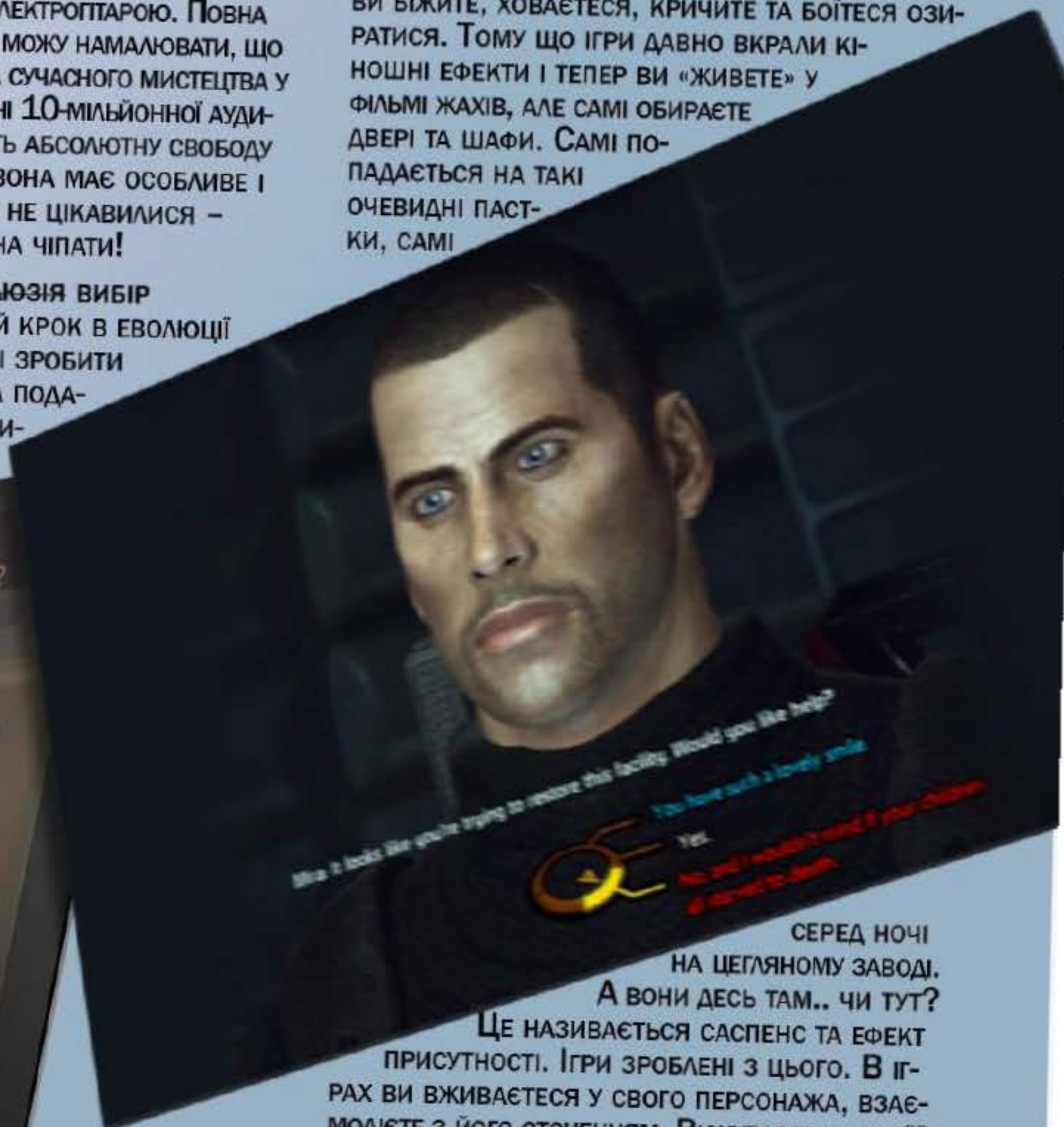


Як тільки люди почали нити про засилля другої світової на обкладинках дисків, великі компанії почали виробництво сучасних шутерів. Набридло це – і вийшли десятки футуристичних стрілялок. А коли набридли стрілялки взагалі – почалася ера рольових фентезійних ігор. Крім того, оскільки аудиторія легко сприймає жарти і сарказм, тут і снують повністю героїнні образи, пасхалки, секретні персонажі, які просто не переживуть інші види мистецтва. Наприклад, літаюча лазерна акула, з тиранозавром на спині, що в свою чергу тримає зомбі-металіста з вогняною електроптарою. Повна свобода. І не на рівні – «я теж можу намалювати, що захочу вдома», або «виставка сучасного мистецтва у покинутому заводі», а на рівні 10-мільйонної аудиторії Cataclysm`а. Ігри мають абсолютну свободу фантазії. Та головне – тут вона має особливе і якісне втілення. Чим би ви не цікавилися – знайдете це тут і його можна чіпати!

ЕФЕКТ ПРИСУТНІСТЬ ТА ІАЮЗІЯ ВИБІР

Відеоігри – це наступний крок в еволюції культури, тільки вони здатні зробити вас співавтором шедевру та подарувати світові чудо інтерактивності. Авторське чуття підказує мені

місце для прикладу – всі ми бачили хоча б два фільми жахів. Під час одного з них, ви точно казали чи думали: «пфф, ясно, що він зайде у ці двері, ще й під таку музику, а я б не пішов – це ж очевидна пастка». А є такі ігри – «хоррори», які поміщають вас у той будинок, видаючи фонарик, маленький ржавий тупий гвіздок, 666 демонів і 15 годин з ними наодинці. Час на роздуми та планування у комплект не входить, а тим часом ви біжите, ховаєтеся, кричите та боїтеся озиратися. Тому що ігри давно вкрали кіношні ефекти і тепер ви «живете» у фільмі жахів, але самі обираєте двері та шафи. Самі попадаєтесь на такі очевидні пастки, самі



серед ночі на цегляному заводі. А вони десь там.. чи тут? Це називається саспенс та ефект присутності. Ігри зроблені з цього. В іграх ви вживаєтеся у свого персонажа, взаємодієте з його оточенням. Відчуваєте на своїй шкірі (!) зручність технологій мабутнього, адже ви обираєте, коли і як викорис-товувати антигравітаційний татуаж брів і чи треба він

ВАМ УЗАГАЛІ. Ігри дають змогу самому рухати сюжет, обираючи репліки та вчинки героїв. Це означає дві речі: ви створюєте гру власними діями, отримуючи естетичне задоволення від власного мистецтва та одна і та ж гра кожного разу матиме різний розвиток. Від різного способу проходження рівнів в **ANGRY BIRDS**, до повністю непересічних 20-годинних забігів різними персонажами в якомусь **WoW**. У деяких іграх, можливо на першій хвилині вбити персонажа, що минулого разу став королем і врятував вам життя перед титрами. І все піде інакше. Хотіли відчувати як це бути гонщиком чи керувати футбольним клубом? А може все життя мріяли про надздібності? Спробуйте. Сьогодні реалістичність ігор вийшла на рівень «симуляторів». Тобто їх у автосалонах використовують, для тестування машин. Так, так, за допомогою серійних ігор. Адже вони точно відтворюють реальну фізику поведінки та довкілля.

Принципово нові технології
Ясно, що всі види мистецтва впроваджують нові технології, але вони залишаються в одній площині. Тобто, нові камери в кіно, нові фарби чи засоби малювання у живописі, нові інструменти в музиці. В театрах почали снікерси продавати. Але лише ігри виходять за рамки власних екранів, буквально перевиначаючи самих себе та змінюючи фундаментальні положення. Після «пункту 2» багато людей вирішили: «але це ж всього

лише натискання клавіш!». Тому розробники створили **KINECT** – технологію захвату руху. Ви махаєте рукою, а на екрані цифровий боксер відтворює ваш рух по обличчю суперника. Ви замахуєтеся джойстиком **Wii**, а на екрані ваш меч/ключка для гольфу/бейсбольна бита повторюють рух. Ви повертаєте кермо від **LOGITECH**, а на екрані повертає спорткар від **PORSCHE**. Такі от прилади існують для пістолетів, коней, літаків, музичних інструментів, танців та **SUPERMARIO**. А тепер удар нижче пояса – скоро ігри нарешті зроблять те, чого так боялися брати (сестри?) **Вачовські** – за допомогою шолому **OCULUS RIFT** стане можлива віртуальна реальність. А поки що ігри підкорили всі мультимедійні платформи, створили власні і випускають нові кожного року. Навіть кіно стоїть на місті в порівнянні з геймдевом. До речі, графіка фільмів та ігор давно зрівнялася, але потужність середнього **ПК** досі стримує розробників. Хоча на топових машинах уже працюють ігри, які неможливо відрізнити від кіно, що неможливо відрізнити від реальності. А «Аватару», наприклад, картинку одночасно малювали для гри та фільму. Саме ігри мають нескінченний заділ еволюції, тому що їхня функція – приносити задоволення всіма способами. Не лише текстом чи зображенням, а ними та ще купою речей. Деякі роблять ставку на нових світах, які можна досліджувати. Деякі на виживанні, хтось просто показує інтерактивне кіно, комусь подобаються ігри з моральним вибором,

А для деяких вершина індустрії – можливість убити друга по мультиплеєру. В одну гру, в одній команді чи суперниками подеколи можуть грати 5 000 гравців. Взаємодіючи та досліджуючи разом. Такої технології просто не може бути у книги.

СЮЖЕТ

Ігри навіть на полі, де всі вважають їх розумово відсталими, виграли. Середня за розміром гра триває 15-20 годин. Звичайний фільм 2 години. Це означає, що сценарій першої повинен бути в 10 разів більшим. А також, що його можна в десять разів більше наситити. Таким от чином, Bioshock розповідає про свою антиутопію довше та показує її ширше. Тут є місце деталям, які можна роздивлятися годинами, а не скільки тобі скаже режисер. Тут є місце цілому намальованому світові. В іграх часто є «сюжет», та другорядні лінії + міфологія. От вивчення цього всього, історії персонажів, самого світу ігри і хизуються перед іншими видами мистецтва. Бо ніде більше, ви почувши про «оту печеру» не можете спрямувати героя в неї, і самому все перевірити. Влізти у клубок заплутаних справ і його розпутати, як самі хочете. Тут значно більше всього – діалогів, поворотів, сцен. Деякі ігри тривають сотні годин і дозволяють прожити та спрямувати повне чуже життя, як Fallout 3. Ніхто, крім них, на це не здатен. Ви взагалі можете самі створити героїв і сюжет у Sims. А у MassEffect вам доведеться обрати, кому з ваших друзів загинути. І оскільки саме ви взаємодіяли з ними увесь цей час, вони прикривали саме вашу спину, і ця гра за 40 годин (хронометраж усіх серій «Гри

Престолів») зуміла розкрити їх як особистостей – це майже неможливо, а емоції викликає такі ж, як смерть улюбленого персонажа в кіно. Сюжет деяких ігор пишуть власники Оскарів, адже це серйозний бізнес та мільйони фанатів – халтуру тут не допустять. Відеоігри також сповнені метафорами, відсилками, настановами і соціальною критикою. Metal Gear Solid, де за 10 секунд можливо вирвати десять хребтів, – повністю пацифістична гра, що показує всю дурість війни та самої ідеї «повоюємо заради встановлення миру».

ПАТРІОТИЗМ

Єдиний актуальний спорт, де ми тримаємо лідерство, – кіберспорт (команда Navi). Єдине актуальне мистецтво, за яке нас знають і купують за кордоном – ігри (Metro, Stalker, WoP). Поки українське суспільство досі вважає пікселі диявольщиною, а геймерів нездатними водити трактор (читай, втраченими для людства), десь там ігрова індустрія нас глобалізує та презентує на достойному рівні. Наші команди виграють чемпіонати, наші ігри завойовують ринок, наші міста стають прихистком для компаній. Але ми категорично не визнаємо – ось воно – майбутнє. Якимось чудом Україна має величезний старт-ап у найперспективнішій галузі мистецтва, що так швидко розвивається і така актуальна. Найкращі показники на території СНД! Що роблять політики: «давайте введемо національну програму проти російських серіалів!» /мишкаобличчя

Ярослав Зубченко

МИ ЛЮБИМО НАШ ЖУРНАЛ І ВАС, ТОМУ
ХОЧЕМО ПИСАТИ ПРО ТЕ, ЩО ВАМ ЦІКАВО.
ТОЖ ТЕПЕР ВИ МОЖЕТЕ **ПРОПОНУВАТИ** НАМ
ТЕМИ ДЛЯ МАТЕРІАЛІВ. А МИ РОЗКОПАЄМО
НАЙЦІКАВІШІ ПОДРОБИЦІ!

ЗАПРОПОНУЙ ТЕМУ ТУТ: vk.cc/20gjqr
НАПИШИ ВІДГУК ПРО ЦЕЙ ВИПУСК: vk.cc/20gp8g
ДОЛУЧАЙСЯ ДО ГРУПИ ЖУРНАЛУ: vk.com/read730

730

Заснований 25 лютого 2014 року
№15, 22 липня 2014 року
Головний редактор: Леся Козуб

Дизайнери: Ніна Коробко, Леся Козуб,
Вероніка Луцька
Коректори: Вікторія Берещак,
Ніна Коробко

Адреса редакції: діалог ВКонтакті
Автори несуть відповідальність за
достовірність інформації.
Creative commons (cc).